



XBOX 360

XBOX
LIVE

FRONTLINES

FUEL OF WAR™



SPIELANLEITUNG



WARNUNG

Lesen Sie das Xbox 360™ Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

INHALT

Die Welt von Frontlines: Fuel of War	2
Steuerung.....	4
Hauptmenü	7
Pausemenü	8
Das Spiel.....	9
Missionsziele.....	9
Der Spielbildschirm	10
Spielereinstellungen.....	11
Minikarte	12
Bewaffnungen.....	12
Rollen.....	14
Bodenunterstützung.....	14
EMP-Techniker	14
Drohentechniker.....	15
Luftunterstützung	15
Verbindung zu Xbox LIVE	16
Mehrspieler	17
Trupps.....	18
VoIP.....	20
Nutzungsbedingungen	21
Gewährleistung.....	22
Kundenservice	25

Wie wir an diesen Punkt gelangt sind
Wayne Andrews, AP News – Eingereicht: 29. Februar 2024

DIE WELT VON FRONTLINES: FUEL OF WAR

Öl. Praktisch jede Facette unserer modernen Zivilisation hängt davon ab. Was würde also passieren, wenn es knapp wird?

Genau das ist im Jahr 2024 passiert. Nun, es ist nicht ganz plötzlich geschehen, als ob jemand den Hahn abdreht. Nein, es ist langsam geschehen. Es begann im Sommer 2008. Damals übertraf die internationale Nachfrage nach Öl die Menge, die von den Ölproduzenten geliefert werden konnte. 'Ölknappheit' nannten sie das.

Im Rückblick ist es wohl nicht schwer zu erraten, was als Nächstes geschah. Der Ölpreis sprang von 70 Dollar auf über 100 Dollar pro Barrel. Abgesehen davon, dass die Benzinpreise und die Heizkosten stiegen, schien es niemand sonderlich zu bemerken. Es schien klar zu sein, dass der Preis auch wieder sinkt. Stattdessen begannen die Preise aber einen unaufhaltsamen Anstieg, der sich langsam auf die globale Wirtschaft auswirkte und erneuerbare Energien zu Nationalpolitik machte.

Zunächst war es nur ein Konjunkturrückgang; die Preise stiegen, die Einkommen sanken, die Menschen schnallten ihre Gürtel enger und warteten darauf, dass die Situation vorüber ging. Das geschah aber nicht. Die Rezession machte langsam aber sicher einer Depression platz. Die Arbeitslosigkeit verbreitete sich, viele Unternehmen gingen pleite. Bis 2012 war die Wirtschaft der Industrienationen am Boden zerstört. Autos wurden zum Luxus, ebenso wie Fernreisen oder einfach nur der Anblick eines Flugzeugs am Himmel. Die Leute mussten mit weniger auskommen. Mikro-Ökonomien, sowohl Wind- als auch Solarkraft, Hinterhofanbau und Garagenproduktion mit recycelten Materialien hielten die Menschen am Leben.

In der dritten Welt resultierten die Depression und der globale Klimawandel in dunkleren, noch größeren Katastrophen. Riesige Gruppen von Flüchtlingen, die vor Hunger, Krankheit oder Naturkatastrophen flüchteten, verursachten Aufruhr, Chaos und Konflikte. Ganze Nationen zerbrachen, Leichname bildeten riesige Haufen. Die Welt schaute zu, als die großen Todeswellen kamen. Die Glücklicheren Zuschauer sagten nur: „Gott sei Dank, dass es mich nicht getroffen hat“.

Als die zweite Dekade des Jahrhunderts voran schritt, führte die Ölknapppheit auf der ganzen Welt zu politischen Streitigkeiten. Der Mittlere Osten mit seiner globalen Ölreserve war jedoch am schlimmsten betroffen. Religiöse, kulturelle und politische Spaltungen führten zu katastrophaler Gewalt und zu willkürlicher Vernichtung im großen Maßstab. Der schreckliche Höhepunkt wurde 2014 erreicht, als die westlichen Streitkräfte ihre taktischen Atomwaffen einsetzten, um Ölfelder vor einer revolutionären Armee zu verteidigen. Dies führte zu enormen Verlusten und verwandelte mehrere wichtige Ölfelder in radioaktive Todeszonen. Als Folge fielen Regierungen, und Anarchie wuchs daraus hervor. Aufständische, Todestrupps und religiöse Feldzüge machten aus großen Teilen dieser Region und der ganzen Welt eine prätechnologische Wüste.

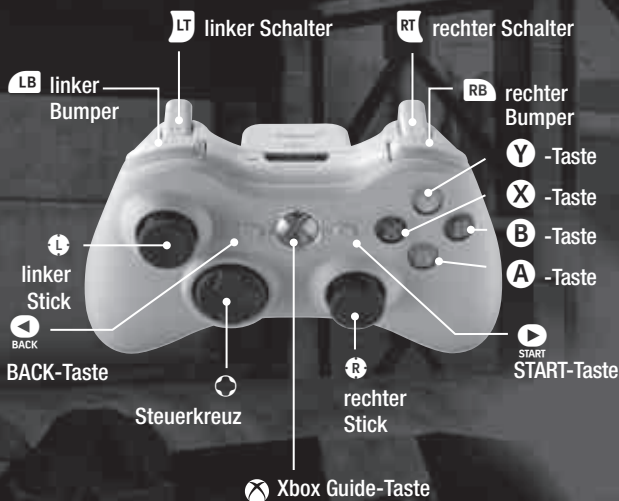
In der entwickelten Welt wurden die Dinge immer schlimmer. Die Menschen konnten mit Stromausfällen und Rationierung der Elektrizität leben, aber auf Nahrungsaufstände, Ausbrüche von Virusepidemien und dem Kollaps der Natur waren sie nicht vorbereitet. Die Krankenhäuser füllten sich. Was einst undenkbar war, wurde jetzt zur Wirklichkeit: die Menschen gewöhnten sich an Hunger und Tod in den Straßen ihrer eigenen Städte, sie versuchten einfach nur noch zu überleben. Im weiteren Verlauf wurde die Depression als die 'neuen dreckigen Dreißiger' bekannt, die alte Depression schien im Vergleich dazu harmlos gewesen zu sein.

Im Streit um Energie fanden die Supermächte - die USA, Europa, Russland und China - sich über den letzten Ölreserven der Welt gegenüber stehend. Eine davon im Kaspischen Becken in Zentralasien. Es gab nicht genug für alle, und keiner konnte sie alleine einnehmen. Daher verbündeten sie sich schnell zu zwei Supermacht-Blöcken: Die Westkoalition, welche aus USA und Europa bestand, und die Rotstern-Allianz, die sich aus der Shanghai Cooperation Organization von Russland und China entwickelte. Beide Seiten schickten moderne Satelliten-Abwehrsysteme ins All, die den Atomkrieg aus großer Entfernung sinnlos machten. Daher mussten sie mit konventionellen Armeen kämpfen.

Beide Seiten rüsteten massiv auf. Soldaten wurden eingezogen und entsendet, Fahrzeuge, die synthetischen Treibstoff nutzen, rollten von den Fließbändern. Die Region ist nun ein Pulverfass, in dem jede Seite seine eigenen Ölfelder befestigt und die des anderen im Auge behält. Jeder weiß, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis jemand den ersten Schuss abgibt.

Die Antwort auf die Frage „Was wäre, wenn uns das Öl ausginge“, scheint zu sein, dass Männer um die letzten Tropfen kämpfen müssen.

STEUERUNG



ALLGEMEINER SPIELABLAUF & KOMMUNIKATION

FUNKTION	BEFEHL
Punktetabelle anzeigen	
Pausemenü aufrufen	
Karte / Minikarte zoomen	
Karte im Vollbildmodus anzeigen	
Truppoptionsmenü	












INFANTERIESTEUERUNG

FUNKTION	BEFEHL
Spieler bewegen	
Umschauen / Zielen	
Sprinten	
Springen	
Fallschirm (nur in der Luft)	
Kriechen / Gebeugte Haltung / Stehen	
Interagieren	
Hauptwaffe	
Nebenwaffe / Granate werfen	
Zoom	
Waffe wechseln	
Nachladen / Drohne oder entsendbare Einheit aufnehmen	
Nahkampf	

STEUERUNG BEI LANDFAHRZEUGEN

FUNKTION	BEFEHL
Vorwärts / Rückwärts	
Mit Geschützturm zielen	
Powerband	
Einsteigen / Aussteigen (Fahrzeug)	
Ansicht wechseln (1., 3. Person)	
Sitzposition wechseln	
Hauptwaffe	
Nebenwaffe	
Zielaten übermitteln / Handbremse	
Zoom	
Flares absetzen	

STEUERUNG DES HUBSCHRAUBERS

FUNKTION	BEFEHL
Schub und gieren	
Neigen & rollen	
Hoch	
Ansicht wechseln (1., 3. Person)	
Einsteigen / Aussteigen (Fahrzeug)	
Sitzposition wechseln	
Hauptwaffe	
Nebenwaffe	
Runter	
Zoom / Tarnmodus ein/aus	
Flares absetzen	

STEUERUNG DES DÜSENFLUGZEUGS

FUNKTION	BEFEHL
Schub & Ruder	
Neigen & rollen	
Nachbrenner	
Ansicht wechseln (1., 3. Person)	
Einsteigen / aussteigen (Fahrzeug)	
Hauptwaffe	
Nebenwaffe	
Bomben	
Zoom	
Flares absetzen	

HAUPTMENÜ



Das Hauptmenü besteht aus insgesamt fünf Optionen: Einzelspieler, Xbox LIVE®, System Link, Optionen und Extras. Benutzen Sie den linken Stick oder das Steuerkreuz, um eine Auswahl zu treffen und bestätigen Sie diese mit der **A**-Taste. Mit der **B**-Taste gelangen Sie zurück zum Hauptmenü oder zu den vorigen Optionen.

Einzelspieler

Nehmen Sie an einer Kampagne der Westkoalition teil.

Xbox LIVE

Gehen Sie mit Ihrem Können online.

System Link

Veranstalten Sie ein lokales Netzwerkspiel oder nehmen Sie an einem teil.

Optionen

Stellen Sie verschiedene Spieloptionen ein.

Extras

Ein umfassender Feldleitfaden, Cheat Codes und Mitwirkende.

PAUSEMENÜ

Drücken Sie **START**, während Sie **Frontlines: Fuel of War** spielen, um das Spiel anzuhalten und das Pausemenü zu öffnen. Mit dem linken Stick oder dem **+** können Sie die Optionen darin auswählen, und mit **A** können Sie die Auswahl bestätigen. Drücken Sie **B**, um das Spiel fortzusetzen oder zum letzten Menü zurück zu gelangen. Eine Liste der aktuellen Missionsziele findet sich rechts von den Optionen des Pausemenüs.

Spiel fortsetzen

Zurück zur Action.

Wieder einsetzen

Beenden Sie das aktuelle Leben und beginnen Sie an der Front neu.

Level neu starten

Den aktuellen Level mit voller Anzahl an Einsätzen neu beginnen.

Steuerung

Stellen Sie die Steuerung ein.

HUD-Einstellungen

Verändern Sie die Einstellungen für die Bildschirmanzeigen.

Spielablauf

Stellen Sie den Schwierigkeitsgrad, die Kopfbewegung und die Spieltipps ein oder aus.

Audio

Ändern Sie die Audio-Einstellungen.

Video

Ändern Sie die Video-Einstellungen.

Beenden

Beenden Sie das aktuelle Spiel.

DAS SPIEL

Missionsziele

Grundlagen

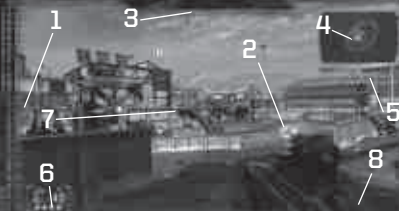
Sowohl im Einzelspieler- als auch im Mehrspielermodus finden sich Ihre aktuellen Missionsziele entlang der Front. Diese ist die Grenze zwischen eigenem und feindlichem Territorium. Ihr Ziel ist es, die aktuellen Missionen erfolgreich auszuführen, so dass die Grenze vorverlegt und der Feind zurück gedrängt werden kann. Im Einzelspielermodus wird automatisch gespeichert, wenn Sie dies geschafft haben.

Sobald das letzte Ziel erreicht ist, bedeutet dies den Abschluss einer Mission bzw. den Sieg in einer Mehrspielerrunde. Sie können diese Missionen in beliebiger Reihenfolge erledigen.

Frontlines: Fuel of War ist so ausgelegt, dass der Spieler selber Entscheidungen treffen darf und verschiedene Strategien entwickeln kann, um zu gewinnen. Gehen Sie also wohin Sie wollen, tun Sie, was Sie wollen, nutzen Sie jegliche Methode, die Ihnen zusagt!

Ziele werden auf dem Spielbildschirm als gelbe Symbole angezeigt. Schauen Sie eins an, so können Sie erkennen, wie nah Sie daran sind. Bewegen Sie das Fadenkreuz über ein Ziel, erhalten Sie eine Beschreibung der Aufgabe, die erledigt werden muss, wenn Sie das Ziel erreichen. Schauen Sie in eine andere Richtung, deutet ein Pfeil am Rande des Bildschirms in die Richtung, in die Sie vorrücken müssen. Zusätzlich werden viele Ziele noch in der Draufsicht der Haupt- und der Minikarte angezeigt. Streckenposten, die auf der Karte blau angezeigt werden, sind bereits erledigt, während gelbe noch in Angriff genommen werden müssen. Im Mehrspielermodus werden Ziele des Gegners immer rot dargestellt, während die eigenen blau angezeigt werden. Dies ist unabhängig davon, ob Sie selbst die Westkoalition oder die Rotstern-Allianz vertreten. Rot zeigt immer den Feind.

Der Spielbildschirm



Der Spielbildschirm stellt ein paar Funktionen bereit, die abhängig von der Aktion sind, die dort zu sehen ist:



1. Ziel: Wenn ein neues Missionsziel erreicht werden muss, erscheint auf dem Bildschirm ein Befehl und wird dann in die linke obere Ecke verschoben. Dort wird er nach einigen Sekunden wieder ausgeblendet, und er lässt ein gelbes Symbol zurück.



2. Fadenkreuz: Das Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms ändert abhängig von der benutzten Waffe bzw. dem benutzten Fahrzeug seine Form und Größe. Bei bestimmten Waffen dehnen die Linien sich aus und ziehen sich wieder zusammen, wenn Sie sich bewegen oder zielen. Damit wird die Zielgenauigkeit der Waffe dargestellt. Je weiter die Linien auseinander sind, desto weniger genau schießt die Waffe. Kriechen und die gebückte Haltung verbessern die Genauigkeit.



3. Mehrspieler-Verstärkungszähler: Am oberen Bildrand wird im Mehrspielermodus der Verstärkungszähler eingeblendet. Er zeigt an, wie oft Ihre Teammitglieder neu eingesetzt werden können. Jedes Mal, wenn ein Teammitglied stirbt und wieder eingesetzt wird, zählt dieser Wert herunter. Außerdem wird angezeigt, wie viele Ziele jede Seite besitzt.



4. Minikarte: Auf der Minikarte können Sie Ihre Position auf dem Schlachtfeld sowie die Lage Ihres aktuellen Ziels erkennen. Die Karte findet sich in der rechten oberen Ecke des Bildschirms.



5. Ziel-Fortschrittsanzeige: Direkt unter der Minikarte wird angezeigt, wie viele Aktionen (z.B.: Eroberungen und Verteidigungen) Sie bereits erledigt haben. Darunter findet sich noch ein Text, der die jeweilige Aktion beschreibt.


6. Munitionszähler / Haltung: In der linken unteren Ecke des Bildschirms sehen Sie ein Kästchen mit der Menge der verbleibenden Munition für die aktuelle Waffe sowie die Anzahl der übrigen Granaten und Ihre Haltung.

7. Schadensanzeige: Wenn Sie durch feindliches Feuer oder durch Explosionen Schaden nehmen, erscheint eine rote Anzeige an der Seite des Fadenkreuzes. Damit wird die Richtung angezeigt, aus der der Beschuss kommt. Kurz vor Ihrem Tod sehen Sie einen roten Effekt auf dem ganzen Bildschirm. Es gibt keine Gesundheitsanzeige; finden Sie jedoch für ein paar Sekunden in Deckung Ruhe, ohne weiter beschossen zu werden, regeneriert sich Ihre Gesundheit vollständig.

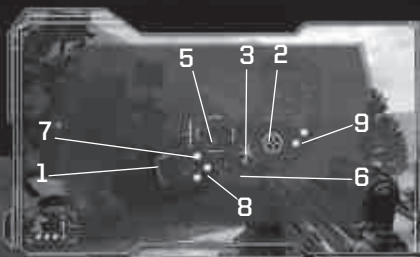
8. Rolle und Ausrüstung (nur im Mehrspielermodus): In der rechten unteren Ecke des Bildschirms findet sich ein Kästchen mit Ihrer aktuellen Rolle sowie der verfügbaren Ausrüstung und deren jeweiligem Ladezustand.


Spielereinstellungen



Dieser Bildschirm wird angezeigt, wenn Sie zum ersten Mal in ein Spiel im Mehrspielermodus einsteigen, sowie immer, wenn Sie sterben. Hier sehen Sie eine Karte des Schlachtfelds, und Sie können Ihre Bewaffnung und Einsatzposition auswählen. Im Mehrspielermodus können Sie außerdem auswählen, welche Rolle Sie übernehmen und zu welchem Team Sie gehören möchten. Benutzen Sie den linken Stick, um durch die verfügbaren Bewaffnungen zu blättern, und drücken Sie den Stick nach rechts, um eine Rolle auszuwählen. Drücken Sie erneut nach rechts, kommen Sie zum Kartenbildschirm. Dort können Sie eine Stelle auswählen, an der Sie Ihren Einsatz beginnen. Mögliche Punkte hierfür sind mit blauen Kreisen markiert, während der aktuelle Punkt gelb dargestellt wird. Drücken Sie den linken Stick nach oben oder unten, um einen Punkt auszuwählen und beginnen Sie das Spiel mit . Im Mehrspielermodus wird eine zusätzliche Spalte zwischen dem Bewaffnungsmenü und der Karte angezeigt. Dort können Sie eine Rolle für sich festlegen. Außerdem werden in diesem Modus die Stellungen im feindlichen Besitz rot dargestellt.

Minikarte



In der rechten oberen Ecke des Bildschirms kann die Minikarte zur vollen Karte ausgedehnt werden, indem Sie rechts auf dem  drücken. Verbündete und Teamziele werden dort blau, Truppkameraden grün, Feinde und feindliche Ziele rot und neutrale Ziele grau angezeigt.

	1. Ihre Position
	2. Befehl des Truppanführers
	3. Fahrzeug / Flugzeug / Drohne
Blau 	4. Ziel des eigenen Teams
Gelb 	5. feindliches Ziel
Weiss 	6. neutrales Ziel
Blau 	7. Teammitglied
Grün 	8. Truppkamerad
Rot 	9. feindliche Einheit

BEWAFFNUNGEN

Frontlines: Fuel of War bietet sechs verschiedene Bewaffnungen der Westkoalition und der Rotstern-Allianz zur Auswahl. Bestimmte Bewaffnungen sind in bestimmten Situationen wirkungsvoller als andere, daher ist es wichtig, die Stärken und Schwächen einer jeden Bewaffnung zu kennen.

HINWEIS: BEIM MANUELLEN NACHLADEN VON WAFFEN WIRD ÜBRIGE MUNITION WEGGEWORFEN UND DURCH NEUE ERSETZT.

Angriff

Standardbewaffnung, die von der Speerspitze eines Heeres benutzt wird. Ausgezeichnet bei mittlerer Reichweite. Der Angriffs- oder Sturmsoldat ist in der Regel der erste Soldat, der auf dem Schlachtfeld ankommt, und der letzte, der es verlässt.

- Sturmgewehr: ausgestattet mit einem Granatwerferaufsatz (kann beim Aufprall und in der Luft explodieren)
- Pistole
- Splittergranate

Schwerer Angriff

Wenn zusätzliche Feuerkraft benötigt wird, opfert das schwere Sturmgewehr Beweglichkeit und etwas Genauigkeit für eine schnellere Schussfolge. Schwere Sturmsoldaten glänzen beim Erzeugen von Sperrfeuer mit einem konstanten Kugelhagel. In gebückter oder kriechender Haltung können Sie ziemlich akkurate Unterstützungsfeuer liefern.

- Schweres Sturmgewehr
- Pistole
- Splittergranate

Scharfschütze

Leise aber tödlich. Der Scharfschütze kann Infanterieziele aus großer Entfernung mit tödlicher Genauigkeit erledigen. Erfahrene Scharfschützen bleiben niemals lange an derselben Stelle, es sei denn, sie sind lebensmüde.

- Scharfschützengewehr
- Pistole
- Splittergranate

Fahrzeugabwehr

Das Verderben aller Fahrer von gepanzerten Fahrzeugen. Die Fahrzeugabwehr kann Landminen absetzen oder Ziele mit dem Raketenwerfer erfassen. Zur Gewährleistung der maximalen Effektivität kann sie auch heranzoomen, das Ziel erfassen und dann in eine andere Richtung schießen, so dass die Rakete einen Bogen zum Ziel fliegt, zum Beispiel um Ecken herum.

- Raketenwerfer
- Pistole
- Fahrzeugabwehr-Landminen

Sondereinsatzkommando

Dank seiner Schallgedämpften MP mit Zielfernrohr ist ein Soldat mit dieser Ausrüstung sowohl auf kurze als auch auf lange Distanz sehr effektiv. Seine C4-Ladungen können auch in tödliche Fallen für Feinde verwandelt werden.

- Maschinenpistole
- Pistole
- C4

Nahkampf

Mit dieser Ausrüstung wird ein Soldat zum Nahkampfspezialisten. Er ist dann besonders effektiv beim Befreien und Sichern von schwierigen Stellungen. Jedoch ist er extrem verwundbar, wenn er aus mittlerer oder großer

Entfernung angegriffen wird.

- Schrotflinte
- Pistole
- Splittergranaten

ROLLEN

Neben der Bewaffnung kann sich der Soldat auch eine von vier verschiedenen 'Rollen' auswählen. Immer, wenn er wieder eingesetzt wird, kann er eine neue Bewaffnungs-/Rollen-Kombination wählen. Zögern Sie also nicht, damit zu experimentieren. Durch das Erobern von Stellungen, das Töten von Feinden und den Einsatz von rollenspezifischer Ausrüstung füllt sich eine Anzeige in der rechten unteren Ecke des Bildschirms. Sie bekommen neue Ausrüstungsgegenstände, wenn Sie bestimmte Erfahrungslevel erreicht haben. Für jede Rolle gibt es drei Ränge, und jeder Rang umfasst neue Waffen und Ausrüstungen. Immer, wenn davon etwas benutzt wird, wird die Anzeige teilweise oder ganz entleert, und sie muss erst wieder ganz aufgeladen sein, bevor man es erneut benutzt. Sobald eine Runde beendet ist, werden alle Anzeigen zurück auf null gesetzt. Im Folgenden finden Sie eine Liste der Rollen und Ausrüstungen für die Westkoalition. Die Liste der Rotstern-Allianz unterscheidet sich davon, ist aber vergleichbar.

Bodenunterstützung

Rang 1: Aktives/passives Reparieren - Bodenunterstützungstechniker niedrigen Ranges können alle beschädigten Fahrzeuge mit ihrem Schneidbrenner reparieren. Dies machen sie auch mit allen Fahrzeugen, in denen sie sitzen.

Rang 2: M317 Granatwerfer/GSh662 Gatlingkanone - Soldaten mittleren Ranges dieser Rolle können fast überall eine Schnellfeuerstellung mit Granatwerfer einrichten. Die Waffen können feindlicher Infanterie und leichten Panzerfahrzeugen schweren Schaden zufügen. Rotstern-Einheiten können eine tödliche Gatlingkanone absetzen, die extrem schnell schießt.

Rang 3: EMA11 Railgun / RK1 Tragbares Wachgeschütz - Bodenunterstützungssoldaten hohen Ranges können diese vernichtende Waffe einsetzen. Mit elektromagnetischer Beschleunigung feuert die EMA11 Projektile mit hoher Geschwindigkeit, die gepanzerte Fahrzeuge zerstören können. Die Waffe hat eine langsame Schussfolge, kann Ziele aber auf große Entfernung eliminieren. Bei den Rotsternen gibt es für die hohen Ränge ein automatisches Wachgeschütz, das sowohl Infanterie als auch Panzerfahrzeuge angreifen kann.

EMP-Techniker

Rang 1: Aufspüren und Stören von Feinden - Alle EMP-Techniker niedrigen Ranges sind jederzeit mit einem passiv arbeitenden Gerät ausgestattet. Es versteckt den Spieler vor feindlichem Radar, sodass er sich unbemerkt von feindlichen Drohnen bewegen kann. Außerdem kann er Positionen von feindlichen Drohnen, deren Bedienern und von mobilen EMP-Geräten aufspüren.

Rang 2: EMP-Rakete – EMP-Techniker mittleren Ranges haben einen speziellen Raketenwerfer, der nicht geleitete EMP-Geschosse abfeuert, die alle zivilen und die meisten militärischen Fahrzeuge in ihrer Reichweite ausschalten können. Während des Fluges 'bemerken' diese Geschosse Fahrzeuge in ihrem Weg, detonieren in deren Nähe und stören ihre Stromkreise.

Rang 3: EMP-Generator – EMP-Techniker hohen Ranges können einen EMP-Generator einsetzen, der einen Störimpuls sendet, der Fahrzeuge und Drohnen im Wirkungsbereich ausschaltet und Luftangriffe verhindert. Diese Generatoren müssen vollständig zerstört werden, damit ihre negativen Auswirkungen aufhören.

Drohrentechniker

Rang 1: MQ38 Jäger/TA1 Tigerauge – Drohrentechniker niedrigen Ranges (Westkoalition) können eine Schwebedrohne entsenden, um feindliche Stellungen auszuspähen und Informationen zu sammeln. Das fortgeschrittene Zielsystem erkennt feindliche Ziele und meldet ihre Positionen an Ihre Teamkameraden. Falls nötig, kann die Drohne ferngezündet werden, um Infanterie oder andere kleine Ziele auszuschalten. Rotstern-Einheiten haben Modellhubschrauber mit der gleichen Funktion, diese können jedoch wesentlich besser gehört werden.

Rang 2: AQ431 Angriffsdrohne/TL1 Tigerläufer – Drohrentechniker mittleren Ranges (Westkoalition), können einen bodenständigen 'Robotersoldaten' mit seiner tödlichen 7,62mm Minikanone einsetzen. Sein getuntas Chassis sorgt für Stabilität und Genauigkeit. Sperrfeuer und Deckungsfeuer gegen Infanterie und leicht gepanzerte Ziele sind daher gut möglich. Drohnenspezialisten der Rotsterne entsenden eine Landeinheit mit 4 Rädern, die mit C4 beladen ist. Sie kann unter feindliche Fahrzeuge fahren und dort detonieren.

Rang 3: AQ432 Mörserdrohne/TK1 Tigerklaue – Drohrentechniker hohen Ranges (Westkoalition) haben einen Mörserwerfer mit vernichtender Feuerkraft. Diese Bodendrohne besitzt ebenfalls ein spezielles Chassis und nutzt vier große Kanonenrohre, um mit Mörsergranaten schnell die meisten Fahrzeuge sowie Infanterie zu vernichten. Die Rotsterne haben eine Version ihres Hubschraubers aus

Rang 1, jedoch mit zwei Propellern und sechs kleinen Raketen-Kapseln. Diese Drohne kann leichten Fahrzeugen und Infanterie sehr gefährlich werden, egal wo diese sich verstecken.

Luftunterstützung

Rang 1: UCAV Präzisionsluftangriff – Luftunterstützungssoldaten niedrigen Ranges können ihre Laser-Zielgeräte benutzen, um einen Luftangriff auf Basis von GPS-Koordinaten anzufordern. Wirkungsvoll gegen einzelne Fahrzeuge, Infanterie und Wachgeschütze. Dieser Luftangriff kann jedes Ziel mit unglaublicher Genauigkeit vernichten.

Rang 2: Streubombe/Bombenteppich – Luftunterstützungssoldaten mittleren Ranges (Westkoalition) können Ziele für vernichtende Luftangriffe mit Streubomben markieren. Diese detonieren bei einer bestimmten Höhe und lassen mehrere kleine Bomben frei, die wiederum in einem großen Gebiet detonieren. Sowohl Fahrzeuge als auch Infanterie haben keine Chance gegen Streubomben. Das gleiche gilt für den Bombenteppich der Rotsterne. Anstatt einer Kreisform erzeugt dieser jedoch einen langen, rechteckigen Bereich, der aber ebenso tödlich ist.

Rang 3: VC24 Gryphon / Brennstoffbombe – Hochrangige Luftunterstützungssoldaten der Westkoalition können einen Luftangriff anfordern, bei dem Hubschrauber mit 20mm Minikanonen und einer schweren 105mm Kanone ausgestattet sind. Während des Angriffs leitet der Spieler den Hubschrauber zum Ziel und gibt vom Boden aus permanent neue Ziele bekannt. Die Rotsterne haben die von den Russen entwickelte Brennstoffbombe. Sie ist die stärkste bekannte Bombe ohne Atomtechnologie.

XBOX LIVE

Spielen Sie gegen wen Sie wollen, jederzeit und überall auf Xbox LIVE. Erstellen Sie Ihr eigenes Profil (Ihre Spielerkarte). Chatten Sie mit Freunden. Laden Sie Inhalte vom Xbox LIVE-Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Video-Nachrichten. Gehen Sie online, und haben Sie Teil an der Spielerevolution.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE verwenden können, müssen Sie Ihre Xbox an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen und den Xbox LIVE-Service abonnieren. Um weitere Informationen zum Anschluss an Xbox LIVE sowie über die Verfügbarkeit von Xbox LIVE in Ihrer Region zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/live.

JUGENDSCHUTZ

Mit diesen benutzerfreundlichen und flexibel einsetzbaren Tools können Eltern und Betreuer anhand der Altersfreigabe über die Spiele entscheiden, auf die junge Spieler zugreifen dürfen. Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/familysettings.

Hinweis: Einige Funktionen des Online-Spiels können nachträglich jederzeit verändert, hinzugefügt oder entfernt werden.

MEHRSPIELER



Schnelles Spiel

Beim schnellen Spiel können Sie ein paar allgemeine Einstellungen vornehmen (Rangliste, Spielmodus, etc.). Ihnen wird dann der beste verfügbare Server für Ihre Anforderungen zugewiesen.

Benutzerdefiniertes Spiel

Hier können Sie nach Spielen suchen, die zu verschiedensten Einstellungen passen, die Sie in diesem Bildschirm festlegen. Sobald die Suche abgeschlossen ist, können Sie sich die Ergebnisse anschauen und ein Spiel auswählen, an dem Sie teilnehmen möchten.

Spiel erstellen

Erstellen Sie selbst ein Spiel, das über Xbox LIVE gespielt werden kann. Die Optionen zur Erstellung eines Spiels erklären sich selbst; halten Sie sich an die Hilfe im Spiel, wenn Sie weitere Informationen benötigen. Sobald alles eingestellt ist, wird Ihr Server für andere Spieler sichtbar. Diese können dann an Ihrem Spiel via Server-Browser oder "Schnelles Spiel" teilnehmen.

Erstellen eines Spiels per System Link

Mit der Option "System Link" können Sie über ein lokales Netzwerk spielen. Richten Sie ein Spiel mit der Option "Spiel erstellen" des Menüs "System Link" ein. Die Optionen zur Erstellung eines Spiels erklären sich selbst; halten Sie sich an die Hilfe im Spiel, wenn Sie weitere Informationen benötigen. Sobald alles eingestellt ist, wird Ihr Server für andere Spieler sichtbar. Diese können dann an Ihrem Spiel via System Link Server-Browser ("Spiele ansehen").

An einem System Link Spiel teilnehmen

Wählen Sie "Spiele ansehen" im System Link Menü aus, um den Server-Browser aufzurufen und sich eine Liste der verfügbaren Server anzeigen zu lassen.

Mehrspielermodi

Fronten

Im Spielmodus "Fronten" ist es Ihr Ziel, die Front immer weiter ins feindliche Territorium zu verlegen, bis Ihr Team alle Ziele auf der Karte besitzt. Bei Spielbeginn existiert eine Front in der Mitte des Schlachtfelds, und die Ziele befinden sich entlang dieser Front. Sobald ein Team all diese Ziele erobert hat, wird die Front weiter zum Hauptquartier des anderen Teams verlegt. Verliert man alle Ziele entlang der Front, rückt der Feind weiter ins eigene Gebiet vor. Es können nur Ziele entlang der Front erobert werden. Das bedeutet, dass feindliche Ziele, die hinter der Front liegen, erst erobert werden können, wenn die Front entsprechend verlagert wurde. Feindliche Verstärkungspunkte werden eliminiert, indem die Feinde getötet und die Front ins entsprechende Territorium verlegt werden. Eine Seite gewinnt, sobald sie alle Verstärkungspunkte der anderen Seite erledigt oder alle Ziele auf der Karte erobert hat.

Trupps

Trupps ermöglichen es einer Gruppe von bis zu vier Spielern, sich zum Teamwork zusammenzuschließen! Sie können sich im Spiel dann auf gemeinsame Ziele konzentrieren. Die Vorteile, die dadurch entstehen, sind zahlreich:

- Trupps bekommen ihren eigenen privaten VoIP-Kanal.
- Die Positionen von Truppkameraden werden in der Karte immer angezeigt, so dass diese schneller zu finden sind.
- Der Anführer des Trupps kann Befehle senden und Ziele für seine Truppkameraden markieren.

HINWEIS: SIE UND IHRE KAMERADEN KÖNNEN EINEN NEUEN EINSATZ IMMER IN DER NÄHE DES TRUPPANFÜHRERS BEGINNEN, SOLANGE DIESER LEBT.

Erstellen eines Trupps



Einen eigenen Trupp zu bilden, ist ganz einfach. Drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt Oben auf dem Steuerkreuz, um das Trupp-Interface anzeigen zu lassen und wählen Sie dann "Truppverwaltung". Es erscheint dann eine Liste der Spieler Ihres Teams, die sich Ihrem Trupp anschließen können. Wählen Sie einen oder mehrere aus, indem Sie ein Häkchen neben die Namen machen, um sie einzuladen. Klicken Sie die Bestätigungsschaltfläche an, damit der Trupp automatisch erstellt wird, sobald mindestens ein Spieler die Einladung angenommen hat.

HINWEIS: VERLASSEN SIE EINEN TRUPP, DEN SIE SELBST ERSTELLT HABEN, SO WIRD DIESER SOFORT AUFGELÖST.

Sich einem Trupp anschließen

Es gibt zwei Möglichkeiten, sich einem existierenden Trupp anzuschließen:

1. Anführer von Trupps können Ihnen Einladungen schicken. Wenn dies geschieht, bekommen Sie eine entsprechende Meldung, und Sie können annehmen oder ablehnen. Außerdem können Sie festlegen, zukünftige Anfragen dieses Spielers zu ignorieren.
2. Wählen Sie die Option "Trupp anschließen" im Trupp-Interface, um eine Liste der existierenden Trupps mit verfügbaren Spielerplätzen anzeigen zu lassen. Damit ein Anführer Sie in seinen Trupp aufnimmt, müssen Sie seinen Namen in der Liste anklicken und eine Anfrage schicken. Ihnen wird die Entscheidung des Anführers bald darauf mitgeteilt. Sollte sie positiv ausfallen, werden Sie automatisch in seinen Trupp aufgenommen.

HINWEIS: ANFÜHRER VON TRUPPS KÖNNEN SICH KEINEN ANDEREN TRUPPS ANSCHLIESSEN, BEVOR SIE IHREN EIGENEN TRUPP NICHT AUFGELÖST HABEN.

Truppbefehle

Truppanführern stehen einige grundlegende Befehle zur Verfügung, die sie ihren Truppkameraden über das Trupp-Interface schicken können. Die Befehle sind: Angreifen, Verteidigen und Neu formieren. Schicken Sie einen Truppbefehl, werden Markierungen im Bildschirm und auf der Minikarte aller Truppmitglieder angezeigt. Diese basieren auf der Position des Fadenkreuzes des Anführers, während er den Befehl gab. Man muss also lediglich auf eine Stelle oder eine Einheit zeigen und einen entsprechenden Befehl erteilen. Bezieht sich der Befehl auf eine Einheit, so ist die Markierung mit der Einheit verbunden. Bewegt sich die Einheit, so bewegt sich die Markierung mit. Auf diese Weise können Truppmitglieder gut vor Feinden gewarnt werden, und diese können sich nicht mehr verstecken.

HINWEIS: NUR TRUPPANFÜHRER KÖNNEN TRUPPBEBEFHLE SCHICKEN.

VoIP

Kommunikation zwischen Teammitgliedern ist ein Schlüssel zum Erfolg in der Schlacht. Daher wurde ein spezielles VoIP-System in

Frontlines: Fuel of War integriert. Anstatt eines völlig offenen Chat-Kanals können nur Spieler innerhalb eines Trupps über Xbox LIVE miteinander reden. Diese Funktion hilft, Strategien abzusprechen und Aktionen zu koordinieren, ohne dass man mit unnötigem und verwirrendem Gerede bombardiert wird.

NUTZUNGSBEDINGUNGEN

Nutzungsbedingungen für Software der Firma THQ
Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm "*Frontlines: Fuel of War*"
Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von THQ-Software durch den Endverbraucher (im Folgenden: "Lizenznehmer") aufgeführt. Bevor Sie diese Software verwenden, lesen Sie sich daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Durch die Verwendung der Software erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden. Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, dürfen Sie dieses Produkt nicht benutzen.

1. GEGENSTAND DES VERTRAGES

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm "*Frontlines: Fuel of War*" der THQ Entertainment GmbH und/oder ihrer Lizenzgeber. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der Software "*Frontlines: Fuel of War*" und sämtlicher Verbesserungen davon, in maschinenlesbarer Form für den Gebrauch auf einem einzelnen Computer, der in Ihrem Besitz ist. Falls dieser ausfallen sollte, können Sie diese Software auf einem Ersatz-Computer nutzen. Eine weitergehende Nutzung ist nicht zulässig. Es ist jedoch nicht erlaubt, diese Software ohne die ausdrückliche Erlaubnis durch THQ auf zwei Computern gleichzeitig oder in einem Netzwerk zu nutzen.

Vertragsgegenstand ist nicht der Quellcode für das Programm. Nicht erfasst von diesem Vertrag sind Verträge über Beratung, Softwarewartung, Schulung, Hardwarekauf und Hardwarewartung. THQ und/oder ihre Lizenzgeber behalten sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor.

Es handelt sich nicht um "Shareware".

2. URHEBERRECHTE

a) VERVIELFÄLTIGUNG

Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ und/oder ihrer Lizenzgeber dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgeändert, übersetzt, zurückentwickelt, dekompiert, dem 'reverse engineering' unterzogen oder deassembliert werden noch abgeleitete Werke davon erstellt werden. Die Software darf auch nicht von einem Computer über ein Netz oder einen Datenübertragungskanal auf einen oder mehrere andere Computer übertragen werden.

Dies gilt für alle Inhalte der Software, wie Bilder, Grafiken, Fotografien, Animationen, Videos, Audiodateien, Musik und Text, welche in der Software enthalten sind. Für diese Inhalte hat THQ einfache oder ausschließliche Verwertungsrechte oder Lizenzrechte Dritter erhalten. Es dürfen daher unter keinen Umständen Teile, wie z. B. Logos, oder die Software als Ganzes oder die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor.

Die Benutzung der im Programm oder auf der Verpackung/dem Datenträger/im Internet von THQ benutzten Kennzeichnungen, Marken, Programmcodes oder sonstigem urheberrechtlichen Material ist unzulässig, soweit nicht gesetzlich erlaubt, und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt.

b) SICHERHEITSKOPIE

Soweit die Software nicht mit einem Kopierschutz versehen ist, ist Ihnen das Anfertigen einer einzigen Reservekopie nur zu Sicherungszwecken erlaubt. Sie sind verpflichtet, auf der Reservekopie den Urheberrechtsvermerk von THQ anzubringen bzw. ihn darin aufzunehmen. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk sowie die in ihr aufgenommene Registriernummer dürfen nicht entfernt werden. Auch in abgeänderter Form oder in mit anderen Produkten gemischter oder mit anderen Produkten eingeschlossener Form dürfen die Produkte von THQ weder ganz noch teilweise kopiert oder anders vervielfältigt werden.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, gegen Forderungen von THQ aufzurechnen, es sei denn, seine Gegenforderung ist unbestritten oder rechtskräftig festgestellt.

THQ macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Vertragsverletzungen haften. THQ oder ihre Erfüllungsgehilfen haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungsgehilfen verursacht worden ist.

Die Haftung wird seitens THQ je Schadensereignis, soweit gesetzlich wirksam, auf das gesetzliche Minimum begrenzt; Gerichtsstand ist Krefeld, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Es gilt deutsches Recht.

DATENSCHUTZ

Wenn Sie die THQ-Software nutzen, erkennen Sie damit die gesetzlichen Datenschutzbestimmungen an. THQ behält sich das Recht vor, diesen Lizenzvertrag jederzeit ohne Ankündigung zu ändern. Wir sind bemüht, Sie auf Änderungen hinzuweisen, empfehlen jedoch, regelmäßig unsere Webseite zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

VERTRAGSVERHÄLTNISSE MIT DRITTEN

Ihre Teilnahme an Werbeaktionen, Kauf von Artikeln oder Dienstleistungen aller Art über das Internet inklusive Zahlung begründet ein Vertragsverhältnis nur zwischen dieser dritten Partei und Ihnen, nicht aber mit THQ. Ausgenommen davon sind die von THQ selbst betriebenen Seiten.

Sie sind damit einverstanden, dass eine Haftung - welcher Art auch immer - in diesen Fällen für THQ und/oder ihre Lizenzgeber ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Webseite von THQ zustande kommt.

VORSCHLÄGE

THQ nimmt Ihre Vorschläge und Kommentare gern entgegen. Allerdings behält sich THQ vor, diese ohne Gegenleistung in welcher Form auch immer zu verwerten. Mit Übersendung von Vorschlägen erteilt der Benutzer bereits jetzt insoweit alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen zur Verwertung.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN:

Dieser Vertrag wird durch die Verwendung der Software wirksam. THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begründung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen diesem Vertrag oder sonstigen gesetzlichen Vorschriften nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, den Gebrauch dieser Software sofort zu unterlassen und sämtliche vorhandenen Kopien dieser Software zu löschen.

Sollten einzelne Bestimmungen aus diesem Vertrag unwirksam sein oder werden, so sollen die übrigen Abreden davon nicht berührt werden.

Beide Teile verpflichten sich, eine unwirksame Klausel bzw. eine Vertragslücke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.

THQ Entertainment GmbH, Krefeld, Januar 2008

BINK
VIDEO

NOTIZEN

[illegible]

THQ CUSTOMER SERVICES

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline

1902 222 448

Call costs \$2.48 (incl GST) per minute

Higher from mobile/public phones

DEUTSCHLAND

Tel. 09001 505511

(€ 0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf.

abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)

für **spielinhaltliche** Fragen

Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. 01805 605511

(€ 0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf.

abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)

für **technische** Fragen

Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>

(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,

Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,

Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA,

Tlf. 91 799 18 75 (De Lunes a Viernes de 10.00 a

14.00 horas y de 16.00 a 19.00 horas)

El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

Visita nuestra web:

Registra tu juego en www.thq-games.es para

acceder a los trucos, al material exclusivo de los

juegos, las preguntas frecuentes y al soporte técnico

online.

FRANCE

Trucs et astuces : 08 92 68 24 27 (0.34€ la minute)

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro

Servizio Assistenza Tecnica:

E-mail: assistenza@thq.com

Telefonando a: 02 89418552

Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.

Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,
kun je contact opnemen met de technische helpdesk
in Groot-Brittannië:

Telefoon +44 87 06080047

(nationale/internationale telefoontarieven

zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)

za 9.00 tot 17.00 (GMT)

ÖSTERREICH

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

für **spielinhaltliche** Fragen

Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

für **technische** Fragen

Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>

(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas,

Liga: 256 836 273

(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)

apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h

Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Liga: 707 236 200

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h

Todos os dias úteis. Número Único Nacional:

€ 0,11 por minuto

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

für **spielinhaltliche** Fragen

Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

für **technische** Fragen

Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>

(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

UK

Telephone: +44 (0)87 06080047

(national/international call rates apply)

(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm,

Sat 9.00 am to 5.00 pm)

Online:

Register your game at www.thq-games.com

for FAQs and full online support



Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos
sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.